vigtige kommandoer

Kamera mod venstre	A
Kamera mod højre	D
Kamera op	W
Kamera ned	S
Zoom ind	´ (ACCENT AIGU)
Zoom ud	+
Drik helbredsdrik	H
Drik manadrik	M
Åbn Figurvinduet	I
Åbn Logbogen	J
Åbn Spilmenuen	ESC
Aktiver kræfter 1-6	1-6
Tidligere kraft	0
Næste kraft	9
Vælg gruppemedlemmer 1-6	F1-F6
Forholdsordre: Stormangreb	G
Forholdsordre: Samlet angreb	F
Omgrupper	R
Saml objekter op	Z
Øg spilhastighed	CTRL ´ (ACCENT AIGU)
Reducer spilhastighed	CTRL +
Chatvindue	ENTER



SYBEX®

Få strategiguiden fra Sybex! (på engelsk)





Microsoft
game studios®

DUNGEON SIEGE II®



Sikkerhedsoplysninger
Om lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Oplysningerne i dette dokument, deriblandt henvisninger til URL-adresser og andre websteder, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er bemærket, er eksempler på firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder, der er skildret heri, fiktive, og ingen forbindelse med noget virkeligt firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal udledes herfra. Overholdelse af gældende copyrightlove er brugerens ansvar. Uden begrænsning af copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et søgesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, ophavsrettigheder eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som dækker nævnte emne i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, ophavsrettigheder eller anden intellektuel ejendom.

© & ℗ 2002-2005 Gas Powered Games Corp. Alle rettigheder forbeholdes. Gas Powered Games, GPG-logoet og Dungeon Siege er varemærker tilhørende Gas Powered Games Corp.

Ophavsrettighederne til denne brugervejledning tilhører Gas Powered Games Corp. og er beskyttet af amerikanske og internationale love om ophavsret. Denne brugervejledning må ikke kopieres, gengives, oversættes eller reduceres til noget elektronisk medie eller nogen maskinlæsbar form uden forudgående tilladelse fra Gas Powered Games Corp.

Udgivet af Microsoft Corporation. Portions © & ℗ 2005 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Microsoft, DirectSound, DirectX, Microsoft Game Studios-logoet og Windows er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande.

Anvender Bink Video. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

Anvender Miles Sound System. Copyright © 1997–2005 RAD Game Tools, Inc.

Dette produkt indeholder softwareteknologi, der er givet i licens af GameSpy Industries, Inc. © 1999–2005 GameSpy Industries, Inc. Alle rettigheder forbeholdes.

Navnene på faktiske firmaer og produkter, der er omtalt heri, kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Indholdsfortegnelse

Introduktion 2
I kamp 7
Administration af objekter og gruppemedlemmer 9
Lagring og indlæsning 14
Færdigheder 15
Udstyr 20
Dannelse af grupper 24
Multiplayer 26
Beretningen om azuniternes forfader 33
Holdet bag spillet 35
Teknisk support 37



Oplysninger om legender, sagn og objektsæt i *Dungeon Siege II* finder du i den online PDF-fil.

Introduktion

Installation af spillet

Indsæt *Dungeon Siege® II* CD 1 i cd-rom-drevet, og følg derefter vejledningen på skærmen. Hvis installationen ikke starter automatisk, skal du benytte nedenstående fremgangsmåde i Microsoft® Windows® XP.

1. Venstreklik på **Start**, og venstreklik derefter på **Kontrolpanel**.
2. Venstreklik på **Tilføj eller fjern programmer** i **Kategorivisning** under **Vælg en kategori**.
3. Venstreklik på **Tilføj nye programmer** under **Tilføj eller fjern programmer**.
4. Venstreklik på knappen **Cd eller diskette** i dialogboksen **Tilføj eller fjern programmer**. Følg derefter vejledningen på skærmen for at installere spillet.

Start af et nyt spil

- Venstreklik på **Start**, peg på **Alle programmer**, peg på **Dungeon Siege II**, og venstreklik på **Dungeon Siege II**.

Start af et singleplayerspil

1. Venstreklik på **Single Player** (Singleplayer).
2. Venstreklik på pileknapperne for at vælge din figurs køn og udseende. (Mænd og kvinder har samme styrke og færdigheder, selvom hver race har særlige egenskaber. Yderligere oplysninger finder du under **Valg af race** på side 3).
3. Indtast figurens navn, og venstreklik derefter på **Next** (Næste).
4. Vælg en game world (spilverden). Hvis det er første gang i løbet af spillet, skal du vælge **Mercenary** (Lejesoldat).

Start af et multiplayerspil

Oplysninger om spil sammen med andre spillere over internettet eller i et lokalt netværk (LAN) finder du under **Multiplayer** på side 26.

Oprettelse af en figur

Hvis du vil oprette en ny figur, skal du vælge en race, et køn, frisure, hårfarve og fysisk udseende. Alle disse indstillinger er tilgængelige i skærmbilledet **Create New Hero** (Opret ny helt).

Venstreklik på pilene i nærheden af hver attribut under **Customize** (Tilpas) for at se, hvordan figuren kommer til at se ud.

Valg af race

Der findes fire forskellige spilbare racer i *Dungeon Siege II*: Dryads (Dryader), Elves (Elvere), Half-Giants (Halvkæmper) og Humans (Mennesker). Hver race har særlige egenskaber, der hver har deres fordele.

- **Dryader** har særlige færdigheder inden for f.eks. Natural Bond (Naturkendskab), Dodge (List), Dexterity (Behændighed) og Intelligence (Intelligens). De er modstandsdygtige over for dødsmagi og er fremragende bueskytter.
- **Elvere** er den mest intelligente race, hvilket hjælper dem i deres brug af magi.
- **Halvkæmper** er fysisk set den stærkeste race, men deres behændighed er langt mindre end de andre racers. Det betyder, at de ikke er specielt gode til at håndtere langdistancevåben.
- **Mennesker** har fra starten en række færdighedspoint, som de kan bruge på de forskellige kampteknikker. Mens halvkæmper er naturligt stærke i nærkamp, og elverne er troldmænd fra naturens hånd, kan mennesker specialisere sig inden for enhver klasse.

Yderligere oplysninger om racerne, deres historie og naturlige anlæg finder du under **Playable Races** (Spilbare racer) på side 5 i den online PDF-fil.

Flytning af figurer

- Du kan flytte figuren ved at venstreklikke et sted på skærmen.
- Hvis du vil dreje kameraet, skal du flytte markøren til kanten af skærmbilledet eller bruge piletasterne på tastaturet.
- Hvis du vil zoome kameraet ind eller ud, skal du dreje musehjulet (genvejstaster: ´ [ACCENT AIGU] eller +).



- Hvis du vil angribe et væsen, skal du højreklikke på fjenden og holde knappen nede eller højreklikke flere gange.
- Hvis du vil åbne den valgte figurs beholdning, skal du dobbeltklikke på **Character Portrait** (Figurportræt) og derefter venstreklikke på fanen **Inventory** (Beholdning) (genvejstast: I).
- Hvis du vil vælge et våben eller en trylleformular, skal du venstreklikke på feltet for **Active Weapon** (Aktivt våben) eller **Active Spell** (Aktiv trylleformular) (til højre for **Figurportrættet** på **Character Panel** (Figurpanel). De våben, du bruger, afgør, om du udvikler dine evner som nærkampskriger, bueskytte eller troldmand.
- Hvis du vil tilføje en trylleformular, skal du dobbeltklikke på **Figurportrættet** for at åbne **Character Window** (Figurvindue), venstreklikke på fanen **Spell Book** (Tryllebog) og derefter trække en trylleformular til et ledigt felt i et af trylleformularpanelerne.
- Hvis du vil drikke en helbredsdrik fra beholdningen, skal du venstreklikke på knappen **Health Potion** (Helbredsdrik) (en rød flaske) nederst til venstre (genvejstast: H). Hvis du vil drikke en manadrik fra beholdningen, skal du venstreklikke på knappen **Mana Potion** (Manadrik) (en blå flaske) nederst til venstre (genvejstast: M). Drik kun den mængde, du har brug for, så der ikke går noget til spilde.
- Hvis du vil åbne en beholder, skal du højreklikke på den.
- Hvis du vil åbne en dør, skal du venstreklikke på den.
- Hvis du vil se navnet på et objekt, skal du bevæge markøren hen over det, hvorefter navnet vises på Status Bar (Statuslinje). Hvis du vil se etiketter for alle objekter i nærheden, skal du venstreklikke på knappen **Turn Labels On** (Aktiver etiketter) (genvejstast: L). Hvis du vil skjule etiketterne, skal du venstreklikke på knappen igen.
- Hvis du vil samle alle objekter i nærheden op og føje dem til beholdningen, skal du klikke på knappen **Pick Up Items** (Saml objekter op) (genvejstast: Z). Hvis du vil samle et enkelt objekt op, skal du venstreklikke på det.

På bagsiden af denne manual finder du en liste over genvejstaster.

Teleportere

Du kan benytte magiske teleportere til at bevæge dig mellem fjerntliggende steder på ingen tid. De ligner strålende, lilla søjler, og du kan finde dem forskellige steder i Aranna.

Sådan bruger du en teleporter

1. Venstreklik på teleporteren. (Markøren ændrer sig til en handske, når du bevæger den hen over teleporteren).
2. Venstreklik på et sted i pop-up-listen. (Ikke alle teleportere fører til alle steder, men denne liste viser de aktive steder).
3. Venstreklik på **OK**.

Derefter suser du gennem en anden dimension og dukker op igen ved en anden teleporter.



I kamp

Uanset om du kæmper med magiske trylleformularer, langdistancevåben eller nærkampsvåben, skal du højreklikke på fjenden for at kæmpe og holde museknappen nede, indtil det pågældende monster er dødt. Du har fundet dine fjender, hvis markøren bliver rød, når du bevæger den hen over dem.

Du kan ikke såre dine fjender. Hvis du højreklikker på en venligsindet ikkespilbar figur, startes en samtale.

Det er vigtigt at bemærke, at kamp er den primære metode til at optjene erfaringspoint og udvikle dine færdigheder. Yderligere oplysninger finder du under **Færdigheder** på side 15.

Overlevelse

Overlevelse af hele formålet med spillet. Følg disse tip, hvis du vil overleve dine eventyr.

Hold øje med dit helbredsniveau (den røde linje ved siden af Character Portrait (Figurportræt)). Hvis du bliver såret, og dit helbredsniveau falder til nul, bliver du bevidstløs og kan risikere at dø. Helbredsniveauet stiger gradvist igen med tiden, eller du kan vælge at drikke en helbredsdrik (genvejstast: H) for at komme dig hurtigere.

Hold øje med mananiveauet (den blå linje ved siden af Figurportrættet). Når du anvender en trylleformular, falder mananiveauet. Hvis du ikke har mere mana, kan du ikke anvende trylleformularer. Mananiveauet stiger gradvist med tiden, eller du kan vælge at drikke en manadrik (genvejstast: M) for hurtigere at hæve dit mananiveau.

Gem spillet med jævne mellemrum. Hvis du lige har overlevet et stort slag eller er på vej ind i et farligt område, kan du gemme spillet. Hvis du dør, kan du indlæse det gemte spil, så du kan starte igen fra den nærmeste by. Tryk på CTRL+S for hurtigt at gemme spillet.

Afbryd spillet midlertidigt. Hvis du vil undgå overraskelsesangreb, kan du sætte spillet på pause, mens du kigger i beholdningen eller tryllebogen. Tryk på MELLEMRUM eller knappen PAUSE for at afbryde spillet midlertidigt.

Bevar overblikket. Brug kompasset og Compass Map (Kompaskort), hold øje med naturlige landmærker, og følg de nedtrampede stier.

Undgå baghold. Du kan somme tider få øje på væsner, før de ser dig og går til angreb. Hvis du får øje på en stor gruppe, skal du gøre dig klar til kamp, før du møder dem.

Farvekodede fjender

Når du bevæger markøren hen over en fjende, angiver farven på monsterets navn på Status Bar (Statuslinje), hvor stærk han er i forhold til din helt eller den figur, der er valgt på det pågældende tidspunkt. Nedenfor finder du en vejledning i fjendens styrke, lige fra den svageste til den stærkeste.

Grøn	Fjenden er mere end fem niveauer under dig.
Blå	Fjenden er 2–4 niveauer under dig.
Gul	Fjenden er mellem ét niveau under dig og ét niveau over dig.
Orange	Fjenden er 2–4 niveauer over dig.
Rød	Fjenden er mere end fem niveauer over dig.



Administration af objekter og gruppemedlemmer

Administration af beholdningen

Hvis du vil åbne **Character Window** (Figurvindue), skal du dobbeltklikke på **Character Portrait** (Figurportræt) øverst til venstre i hovedskærmbilledet og derefter venstreklikke på fanen **Inventory** (Beholdning) for at åbne beholdningen.

Hvis du vil tilføje et objekt, skal du trække objektet fra **Inventory Panel** (Beholdningspanel) til **Equipment Panel** (Udstyrspanel).



Hvis du vil kassere et objekt fra beholdningen, skal du trække det uden for **Figurvinduet** og derefter slippe museknappen.

Sagnobjekter

Ikke alle de objekter, du har med dig, vises i **Beholdningspanelet**. Objekter, der er knyttet til opgaver, vises kun i **Journal** (Logbog) under fanen **Lore** (Sagn). I modsætning til objekter i beholdningen behøver du ikke tilføje sagnobjekter. De bliver automatisk aktive, når du har brug for dem.

Administration af gruppen

Hvis dit eventyr skal gennemføres, skal du ikke kun kunne administrere den figur, du har oprettet, men alle gruppemedlemmerne. Du styrer altid den figur, der er valgt på det pågældende tidspunkt (den figur, der er fremhævet med grønt omkring portrættet). Det er ikke nødvendigvis din helt (den figur, du har oprettet). Hvis du vil styre gruppens handlinger, skal du bruge de gruppeordrer, der er beskrevet nedenfor.

Gruppeordrer

Du kan primært give gruppeordrer ved hjælp af knappen **Party Order** (Gruppeordre) (nederst til højre på skærmen).

Rampage (Stormangreb) giver hvert gruppemedlem ret til selv at angribe fjender inden for en vis afstand.

Mirror (Samlet angreb) giver hele gruppen ordre til at angribe den samme fjende samtidigt. Dette er meget vigtigt i boss-kampe, hvor du skal koncentrere angrebene om et bestemt og meget stærkt monster.

Andre gruppekommandoer

Knappen **Regroup Party** (Omgrupper) giver alle gruppemedlemmer ordre til at komme tilbage til dig, efter de har været spredt. Du kan bruge denne funktion efter en kamp eller midt i en kamp, når du har brug for forstærkninger i nærheden.

Knappen **Disband Character** (Udeluk figur) (øverst til venstre i **Character Panel** (Figurpanel), se side 9) sender det valgte medlem væk og frigør et gruppefelt til et andet medlem, der så kan indlemmes i gruppen.

Opgaver

På dine eventyr gennem Arannas verden skal du udføre en række opgaver. Opgaverne er inddelt i to overordnede kategorier: Primary quests (Primære opgaver), som er obligatoriske, og Secondary quests (Sekundære opgaver), som er valgfrie.



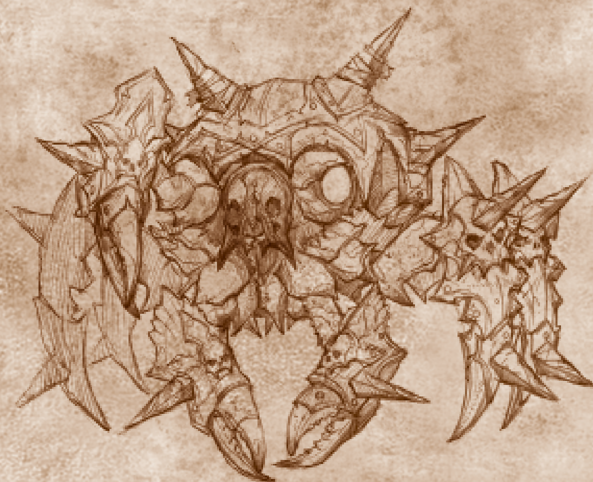
Modtagelse af nye opgaver

Du modtager nye opgaver, når du taler med andre figurer, opdager hemmelige områder eller dræber bestemte monstre. Hvis en figur tilbyder dig en primær opgave, vises et gult udråbstegn over figurens hoved. Hvis en figur tilbyder dig en sekundær opgave, vises et orange udråbstegn.

Ikoner for figursamtaler

Du kan venstreklikke på flere figurer i spillet for at indlede en række forskellige samtaler. Ved nogle figurer vises ikoner over deres hoveder, som angiver den type oplysninger de kan give.

Ikon	Betydning
Blåt **i**	Figuren har vejledende oplysninger.
Gult !	Figuren tilbyder en primær opgave.
Gråt **?**	Figuren har en opgaveopdatering, men du opfylder ikke betingelserne for at modtage den i øjeblikket.
Gult **?**	Figuren har en opdatering til en primær opgave, og du opfylder betingelserne for at modtage den.
Orange !	Figuren tilbyder en valgfri, sekundær opgave.
Orange **?**	Figuren har en opdatering til en sekundær opgave, og du opfylder betingelserne for at modtage den.
Grønt !	Figuren tilbyder et bestemt gruppemedlem en sekundær opgave.
Tre hjelme	Figuren kan indlemmes i din gruppe.



Byttesteder

Der vises andre ikoner over de steder, hvor du kan købe våben, magiske trylleformularer og magiske drikke, indsamle oplysninger fra de lokale eller mødes med gruppemedlemmer, der er blevet væk. Åndemanere kan hjælpe dig med at genetablere dit udstyr, hvis hele gruppen er blevet dræbt og derefter genoplivet.

Ikon	Betydning
	To krydsede sværd angiver en våbenhandel.
	Et skjoldikon angiver en rustningshandel.
	Et flaskeikon angiver en magihandel.
	Et håndikon angiver en fortryllelsestroldmand.
	Et smaragdikon angiver en reagenshandel.
	Et muldyrsikon angiver en dyrehandel.
	Et gravstensikon angiver en åndemaner.
	Et stearinlysikon angiver en kro (gruppereserve).

Sporing af aktuelle opgaver

Oplysninger om opgaven Når du har accepteret en ny opgave, blinker knappen **Logbog** nederst til venstre på skærmen. Du kan venstreklikke på den når som helst (genvejstast: J) og derefter venstreklikke på fanen **Quest Log** (Opgavelog) for at få vist oplysninger om de aktuelle og fuldførte opgaver.

Opgavens retning Du kan altid finde ud af, i hvilken retning du skal gå for at fuldføre den igangværende primære opgave. På **Compass Map** (Kompaskort) angives den pågældende opgave med en blinkende guldstjerne. Hvis guldstjernen er uden for kortet, vises en guldpil, som peger mod opgaven, indtil guldstjernen kommer til syne igen.

Fuldførelse af opgaver

Når du har fuldført en opgave, vises et afkrydsningstegn ved siden af den i opgaveloggen.

Lagring og indlæsning

Lagring af et spil

Sådan gemmes det aktuelle spil

1. Du kan når som helst i spillet trykke på ESC. (Eventyret afbrydes midlertidigt, og **Game Menu** (Spilmenu) vises).
2. Venstreklik på **Save Game** (Gem spil) (genvejstast: CTRL+S).

Afslutning af et spil

Sådan afsluttes det aktuelle spil

1. Du kan når som helst i spillet trykke på ESC. (Eventyret afbrydes midlertidigt, og **Spilmenuen** vises).
2. Venstreklik på **Exit** (Afslut). (Sørg for at gemme spillet, *før du afslutter*).

Indlæsning af et gemt spil

Sådan fortsætter du det spil, du senest har gemt

1. Start *Dungeon Siege II.*
2. Venstreklik på **Continue** (Fortsæt) nederst til højre i **Main Menu** (Hovedmenu).

Når du indlæser et gemt spil, starter du i den nærmeste af de byer, som du har været gennem.



Færdigheder

Færdigheder øger din effektivitet i kamp. Du kan købe færdigheder med de færdighedspoint, som du tjener, efterhånden som dit figurniveau stiger med din kamperfaring.

Jo mere du kæmper, jo højere bliver dit figurniveau, og jo flere færdighedspoint tjener du. Derefter kan du bruge disse færdighedspoint til nye færdigheder, som gør dig endnu bedre i kamp.

Bemærk, at det at eje færdighedspoint *ikke* i sig selv øger din effektivitet i kamp. Du skal bruge pointene til nye færdigheder, *før* du reelt får disse nye egenskaber.

Sådan køber du nye færdigheder

1. Hvis du vil åbne **Character Window** (Figurvindue), skal du dobbeltklikke på **Character Portrait** (Figurportræt) øverst til venstre i hovedskærmbilledet.
2. Hvis du vil have vist dit færdighedsdiagram, skal du venstreklikke på fanen **Specialties** (Specialiteter).
3. Venstreklik på en fane for en kamptype (**Melee** (Nærkamp), **Ranged** (Langdistance), **Combat Magic** (Kampmagi) eller **Nature Magic** (Naturmagi).
4. Få vist oplysninger om en bestemt færdighed ved at bevæge markøren hen over den.
5. Venstreklik på en færdighed for at tildele den et færdighedspoint, og venstreklik derefter på knappen **Confirm** (Bekræft).

Gentag disse trin, hvis du vil bruge flere færdighedspoint. Antallet af tilgængelige færdighedspoint vises mellem knapperne **Bekræft** og **Reset** (Nulstil).

Nogle færdigheder er obligatoriske for bestemte kræfter (oplysninger om kræfter finder du på side 18).

Trylleformularer

Der findes to typer magi i *Dungeon Siege II*: Combat Magic (Kampmagi) og Nature Magic (Naturmagi). Du kan bruge begge i kamp, men naturmagi afviger med hensyn til skadernes art og omfatter også trylleformularer til helbredelse og genoplivning, som kan være afgørende for gruppens overlevelse.

Kampmagi Kamptroldmænd kan håndtere ild-, lyn- og dødsmagi. De opsamler negativ energi og råder generelt over en langt mere destruktiv magi. Alle deres trylleformularer er beregnet til at skade monstre – på langt flere måder end naturtroldmænd kan. I stedet for trylleformularer, der styrker gruppen, kan de bruge forbandelser, som skader deres fjender.

Naturmagi Naturtroldmænd kan håndtere is-, vand- og jordmagi. De er et med naturen og råder generelt over en mere opbyggende magi til fordel for gruppen. De fleste af deres færdigheder drejer sig om trylleformularer til helbredelse og styrkelse. De eneste offensive trylleformularer, de kan benytte, er isskader, jordskader og frysning eller lammelse af monstre.

Områder i tryllebogen

Fanen **Spell Book** (Tryllebog) i **Character Window** (Figurvindue) indeholder tre niveauer for fortryllelsesaktiviteter.

Active Spells (Aktive trylleformularer), som vises ved siden af **Character Portrait** (Figurportræt) under spillet, kan aktiveres når som helst.

Autocast Spells (Automatiske trylleformularer) aktiveres af gruppemedlemmer efter behov. Trylleformularer til helbredelse, styrkelse og tilkaldelse fungerer bedst i disse felter.

Reserve Spells (Reserve trylleformularer) kan ikke anvendes, før du flytter dem til felterne til **aktive trylleformularer** i tryllebogen.



Nærkamp

Nærkamp er kamp på tæt hold. Sværd, økser, hamre og knive er nærkampsvåben.

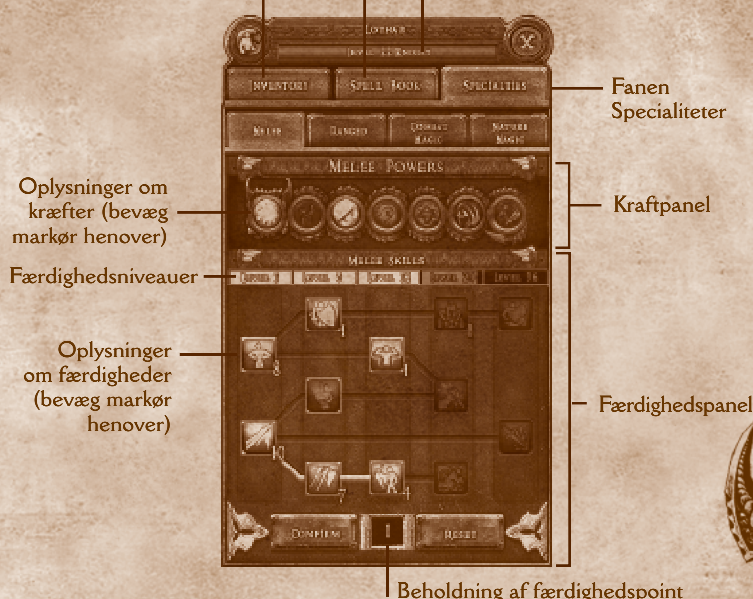
Langdistancekamp

Langdistancekamp henviser almindeligvis til bueskydning, men ud over bue og pil omfatter langdistancevåben også knive og små kasteøkser.

Specialiteter

Specialiteter er færdigheder og kræfter, som er specielle for figuren. Der er særlige færdigheder inden for både kampmagi, naturmagi, nærkamp og langdistancekamp.

Hvis du vil se specialiteterne for din figur, skal du dobbeltklikke på **Figurportrættet** for at åbne **Figurvinduet** og derefter venstreklikke på fanen **Specialiteter**.



Kræfter

Kræfter er en meget specialiseret form for færdigheder, som du kan bruge mod de stærkeste fjender. En figurs tilgængelige kræfter vises i de runde felter langs underkanten af **Character Panel** (Figurpanel) under trylleformularerne.

Sådan får du en ny kraft

1. Hvis du vil åbne **Figurvindue**, skal du dobbeltklikke på **Figurportræt**.
2. Hvis du vil have vist dine færdigheder og kræfter, skal du venstreklikke på fanen **Specialiteter**.
3. Venstreklik på en fane for en kamptype (**Nærkamp**, **Langdistance**, **Kampmagi** eller **Naturmagi**).
4. Få vist oplysninger om en bestemt kraft ved at bevæge markøren hen over den. Værktøjstippet fortæller dig, hvilke færdigheder på hvilket niveau, der kræves for at opnå den pågældende kraft.
5. **Dine første fire kræfter tilføjes automatisk.** Hvis du vil tilføje en kraft mere, skal du trække den fra panelet **Powers** (Kræfter) på fanen **Specialiteter** til et af felterne til aktive kræfter i **Figurpanel**.



Sådan konfigureres en kraft

1. Venstreklik på fanen **Specialiteter i** Figurvinduet.
2. Venstreklik på og træk kræfter fra panelet **Kræfter** til felterne til aktive kræfter i **Figurpanelet**.
3. Hvis du vil vælge en kraft, skal du venstreklikke på **Figurpanelet**.

De kræfter, der på det pågældende tidspunkt er valgt for gruppen, vises på **Power Bar** (Kraftlinje) nederst på skærmen. Der kan kun vælges én kraft ad gangen for hver figur.

Sådan anvendes en kraft

1. Venstreklik på kraften på **Kraftlinjen** nederst på skærmen, eller brug kommandoen for Aktiver kraft (genvejstaster: 1-6). Kræfter med blå ikoner kræver målplacering, og der vises et trådkors til placering af målet. Kræfter med røde ikoner finder automatisk et mål.
2. Placer markøren over et objekt eller en fjende, og højreklik for at bruge kraften.

Når du har brugt en kraft, skal figuren genvinde sin styrke, før kraften kan bruges igen. Kraftikonet bliver mørkt, når det er inaktivt efter brug, og genoplades gradvist under dine almindelige angreb. Når kraften er fuldt opladet, kan du bruge den igen.

Kræfterne gendannes med forskellig hastighed, afhængigt af deres styrke. Figurerne kan også få evner eller indsamle specialobjekter, som bevirker, at deres kræfter bliver genopladet hurtigere. Hold øje med mulighederne, når du drager rundt i spilverdenen.

Niveauer

Alle spillere starter på niveau 0 i singleplayerkampagnen. (Multiplayerdelen starter senere i spillet, hvor spillerne begynder på niveau 3). Efterhånden som du får erfaring i kamp, stiger dit niveau, og du får flere færdighedspoint til rådighed, så du kan gøre dine angreb farligere. Det højeste mulige niveau er 100, Det aktuelle niveau vises under figurnavnet øverst i **Figurvinduet** (se side 9).

udstyr

Udstyr i *Dungeon Siege II* omfatter magiske drikke, smykker, rustninger og våben. Mange objekter er fortryllede og derfor mere effektive. Du kan også samle udstyr i sæt, som virker mere effektivt end summen af sættets dele.

Rustninger og skjolde

Rustninger og skjolde øger din forsvarsevne, og gør det sværere at slå dig ihjel.

Våben

Efterhånden som du bevæger dig gennem *Dungeon Siege II*, vil de våben, du finder, blive stadigt mere effektive. De mere effektive våben kræver, at du opnår et højere klasseniveau, før du kan bruge dem, men du kan beholde dem i beholdningen indtil da. Et effektivt sværd kan f.eks. kræve et bestemt færdighedsniveau for nærkamp, før det kan tages i brug.

Smykker

Smykkerne, som omfatter en række kraftfulde ringe og amuletter, kan styrke figurens statistikker og egenskaber.

Magiske drikke

Helbredsdrikke genopretter dit helbred, når du er såret. Hvis du vil drikke, skal du venstreklikke på knappen **Health Potion** (Helbredsdrik) (en rød flaske) nederst på skærmen (genvejstast: H).

Der kræves blå mana, hvis du vil benytte kamp- eller naturtrylleformularer. Hvis du vil drikke, skal du venstreklikke på knappen **Mana Potion** (Manadrik) (en blå flaske) nederst på skærmen (genvejstast: M). Hvis du løber helt tør for mana, kan du ikke benytte flere trylleformularer, før mananiveauet er genoprettet.

Røde og blå foryngelsesdrikke genskaber helbred og mana samtidigt. Du kan aktivere dem ved at højreklikke på dem i figurens beholdning, eller de anvendes automatisk, når du trykker på tasterne H eller M, når gruppen ikke har nogen andre magiske drikke.

De magiske drikke deles på tværs af hele gruppen. Det har ingen betydning, hvilken figur der har den magiske drik. Alle gruppens medlemmer drikker, når du aktiverer kommandoen.

Fortryllelser

Du kan fortrylle objekter i spillet ved hjælp af reagenser. De objekter, der kan fortrylles, afviger fra andre objekter (sæt, kostbarheder, særlige genstande osv.), og når de slippes, er der ingen "styrkebetegnelser" knyttet til deres navne.

Alle våben og rustninger har fem kvalitetsniveauer. Du kan anvende flere reagenser til objekter på højere niveauer. Følgende modifikationer beskriver hvert niveau.

Styrkebetegnelse	Beskrivelse
<Ingen styrkebetegnelse>	Normal, kan ikke fortrylles.
Good (God)	Bedre end Normal, kan fortrylles.
Great (Virkelig god)	Bedre end God, kan fortrylles.
Exceptional (Exceptionel)	Bedre end Virkelig god, kan fortrylles.
Legendary (Legendarisk)	Bedre end Exceptionel, kan fortrylles.

Som angivet ovenfor kan du fortrylle objekter, der er gode, virkeligt gode, exceptionelle eller legendariske. Du kan ikke fortrylle objekter, som allerede er fortryllet.

Hver variation af et objekt har sit niveau, som bestemmer niveauet for den figur, som objektets tilstand afstemmes efter. Et kort sværd på niveau 2 er f.eks. normalt, mens et kort sværd på niveau 13 er godt, et kort sværd på niveau 32 er virkeligt godt, et kort sværd på niveau 51 er legendarisk.

Reagenser

Reagenser er mindre magiske objekter, som har opsamlet magisk energi. Brug dem til at øge styrken af dine våben og rustninger.

Du kan købe reagenser fra mystikere, som findes i de største byer i Aranna. Du kan også stjæle reagenser på slagmarkerne.

De eneste objekter, du kan fortrylle med reagenser, er ikke-magiske objekter, som indeholder ordet "Enchantable" (Kan fortrylles). Objekter med større styrke er fysisk større og kan som følge heraf indeholde flere reagenser. Gode objekter optager f.eks. kun en plads på 2 x 2 i **Enchantment Panel** (Fortryllelsespanel) i **Reagent Grid** (Reagensgitter), mens legendariske objekter optager en plads på 4 x 4.

Sådan fortrylles et objekt

1. Tal med en fortryllelsestroldmand (angives med et håndikon over hans eller hendes hoved).
2. Træk det objekt, du vil fortrylle, til feltet **Item** (Objekt) i **Fortryllelsespanelet**. (**Reagensgitteret** vises).
3. Arranger reagenserne i **Reagensgitteret** på den ønskede måde. Fortryllelserne på objektet vises derefter på **Enchantments List** (Fortryllelsesliste).
4. Venstreklik på knappen **Enchant Item!** (Fortryl objekt).

Omkostningen ved fortryllelsen af objektet er baseret på objektets kvalitet og antallet og styrken af de reagenser, du anvender.

Køb og salg

Hvis du taler med købmænd i en by, inviterer de dig til at handle. Accepter at handle, hvis du vil købe eller sælge objekter og trylleformularer.

Shop Window (Butiksvindue) vises til højre for **Character Window** (Figurvindue). Kun en figur kan handle ad gangen. Du kan vælge et andet **Character Portrait** (Figurportræt) for at ændre den figur, der handler. Figurerne kan handle fra fanerne **Inventory** (Beholdning) eller **Spell Book** (Tryllebog) i **Figurvinduet**.

Objektsæt

Noget udstyr leveres som sæt. Sætobjekter er altid mærket med gule navne og har en fælles beskrivelse. Find f.eks. Vigilant Gloves (Vagtsomme handsker), Boots (Støvler), Crest (Våbenmærke) og Hauberk (Ringbrynje) for at fuldende sættet *Nature's Vigilance* (Naturens vagtsomhed). Hvis du udstyrer dig med dem alle, opnår du en fordel, som er større end summen af de enkelte dele. Yderligere oplysninger om objektsæt finder du på side 48 i den online PDF-fil.

Tip, kneb, strategi

Find venner. Flere gruppemedlemmer og dyr kan gøre kampen mod de onde mere lige.

Sørg for mindst at have én naturtroldmand i gruppen, der har helbredende trylleformularer i felterne for Autocast (Automatiske trylleformularer) i hans eller hendes tryllebog.

Brug kræfter. Kræfter er beregnet til at blive brugt ofte. Vær ikke bange for at bruge dem.

Når du har brugt en kraft, genoprettes den, når du angriber fjender med almindelige våben eller trylleformularer, hvorefter du kan bruge kraften igen.

Hvis du bliver væk fra din gruppe i multiplayerspil, skal du klikke på fanen Map (Kort) i Journal (Logbog) for at finde dem igen. Du kan også sende en global besked ved hjælp af Chatvinduet.



Dannelse af grupper

I løbet af spillet spørger figurer dig, om de må blive indlemmet i din gruppe. Du får tre valgmuligheder i den viste dialogboks, der svarer til:

- Ja, du er velkommen til at deltage i min gruppe.
- Vis mig din statistik, så jeg kan beslutte, om du må deltage i min gruppe.
- Nej, du må ikke deltage i min gruppe.

Eftersom du altid har et begrænset antal gruppemedlemmer, er det vigtigt at overveje, om en figur tilføjer værdifulde færdigheder til gruppen. (Husk imidlertid, at du når som helst kan udelukke en figur fra gruppen, hvis du vil give figurens plads til et nyt medlem). Det bedste er at opnå en balance mellem færdigheder inden for nærkamp, langdistancekamp, kampmagi og naturmagi. På denne måde kan du bedst klare de udfordringer, du møder på dine eventyr.

Udvidelse af antallet af gruppemedlemmer

Hvis du vil øge det maksimale antal medlemmer af gruppen, skal du tale med kroværten i den nærmeste by.

Hvis du har udelukket en figur eller et dyr fra gruppen, kan du også hente ham eller hende igen hos kroværten.

Udelukkelse af et gruppemedlem

Hvis du vil udelukke et gruppemedlem og frigøre figurens plads til et andet medlem, skal du venstreklikke på knappen **Disband Character** (Udeluk figur) øverst til venstre for det pågældende medlems **Character Window** (Figurvindue) (se side 9).

Beholdningsboks

Hver gruppe har adgang til én "storage vault" (beholdningsboks) i hver by. Se i nærheden af byens teleporter for at få adgang til og gemme ekstra udstyr.

Dyr

De dyr, der kan fungere som gruppemedlemmer, kommer til Aranna fra andre verdener gennem revner, som kun bestemte naturtroldmænd kender til. Naturtroldmændene træner disse dyr på vegne af dyrehandlerne, som sælger dem i alle større byer i Aranna.

Disse dyr kan ikke bære udstyr, men kan være meget effektive inden for deres specielle område. Du kan give dem udvalgte objekter, og de kan lære sig særlige færdigheder, som andre gruppemedlemmer ikke kan lære. Når erfaringspointene deles mellem gruppens medlemmer, tildeles dyrene ingen point. Flere point til dig!

Hvis du vil give et dyr mad, skal du åbne dets beholdning og trække de relevante objekter fra beholdningen til dyrets portræt under **Growth Meter** (Voksemåler). Efterhånden som de vokser, låses der op for flere specialfærdigheder. Dyrene bliver også stærkere, når deres herre øger sit færdighedsniveau – et husdyrs niveau svarer altid til figurniveauet for helten.

Udelukkelse af et dyr

Hvis du beslutter at udelukke et dyr fra gruppen, har du to valgmuligheder: udelukke det fra byens kro eller slippe det fri i naturen. Hvis du udelukker det fra en kro, har du mulighed for at få det tilbage, ligesom ethvert andet gruppemedlem. Hvis du slipper det fri i naturen, er det tabt for altid.

Hvis du udelukker et dyr fra gruppen og henter det tilbage på et senere tidspunkt, når du er nået til et højere niveau, afspejler dyret dit nye niveau.

Gentagelse af spil på niveauerne Veteran og Elite

Første gang du spiller *Dungeon Siege II*, spiller du med sværhedsgraden Mercenary (Lejesoldat).

Når du har fuldført spillet på niveauet Lejesoldat, kan du spille igen på niveauet Veteran. Eftersom du allerede har været gennem spillet, er veteranens startsted lidt senere i spillet, efter den indledende oplæring.

Når du har fuldført spillet på niveauet Veteran, har du optjent retten til at spille på niveauet Elite. Her starter du samme sted som på niveauet Veteran, men du har naturligvis adgang til langt stærkere kræfter og møder langt større udfordringer.

Multiplayer

En af de fantastiske nye funktioner i *Dungeon Siege II* Multiplayer er muligheden for at spille med den gruppe af figurer, du har oprettet i Single Player (Singleplayer). Du kan også oprette en gruppe med dine venner, når du er i Multiplayer.

I *Dungeon Siege II* findes der tre typer netværksforbindelser, som du kan bruge til at spille multiplayerspil.

✢ **Local Network** (Lokalt netværk)   Denne forbindelse er beregnet til spillere, som er tilsluttet et lokalt netværk, og kræver ikke en internetforbindelse. Alle computerne skal være tilsluttet det samme lokale netværk.

✢ **Internet**   Denne forbindelse gør det muligt at spille over internettet sammen med spillere, som ikke befinder sig på samme lokale netværk.

✢ **GameSpy**   Hvis du har en internetforbindelse og en konto hos GameSpy.com (eller ønsker at oprette en), kan du bruge forbindelsen GameSpy. GameSpy gemmer dine figurdata online, så du kan få adgang til dem fra enhver computer med en internetforbindelse.

Sådan starter du et multiplayerspil

1. Venstreklik på **Multiplayer** i **Main Menu** (Hovedmenu).
2. Vælg den rette forbindelse (**Lokalt netværk, Internet eller GameSpy**).
3. Opret din spilidentitet ud fra den valgte forbindelse:
   - **Lokalt netværk eller Internet**   Indtast dit multiplayerkaldenavn, og venstreklik derefter på **OK**. Dette er ikke det figurnavn, du bruger i spillet, men det navn, som vises i Multiplayer Lobby (Multiplayerforhal).
   - **GameSpy**   Indtast dit kaldenavn, din e-mail-adresse og din adgangskode. Du kan også oprette en GameSpy-konto ved at venstreklikke på **New Account** (Ny konto). Ændringer af din konto skal dog håndteres via GameSpyID.com.
4. Opret en gruppe, medmindre du spiller med en GameSpy-konto. (Hvis du spiller med en GameSpy-konto, spiller du med en gruppe, som er gemt i en online GameSpy-boks). Hvis du vil bruge en gruppe, du har oprettet i Singleplayer, skal du venstreklikke på **Import** (Importer). Ellers skal du venstreklikke på **Create Party** (Opret gruppe).
5. Hvis du har valgt **Internet** eller **GameSpy** som multiplayerforbindelse, skal du vælge en **Portal**.
6. Derefter vises **Game List** (Spilliste) med de tilgængelige spil. Du kan enten deltage i et spil eller være vært for dit eget spil.
7. Hvis du vil deltage i et eksisterende spil, skal du venstreklikke på spillet og derefter venstreklikke på **Join Game** (Deltag i spil).
8. Hvis du vil være vært for et nyt spil, skal du venstreklikke på **Host Game** (Vært for spil).

Multiplayertilstande

Hvis du er vært for et multiplayerspil, kan du vælge, hvilken spiltype deltagerne skal spille i.

✢ **Classic Mode** (Klassisk)   Op til fire spillere kan spille, men kun med deres helt (ikke andre gruppemedlemmer fra deres singleplayerspil).

✢ **Couples Mode** (Par)   Op til tre spillere kan spille med hver deres helt og et ekstra gruppemedlem eller dyr.

✢ **Party Mode** (Gruppe)   To spillere kan spille med hver deres helt og op til to andre gruppemedlemmer eller dyr.

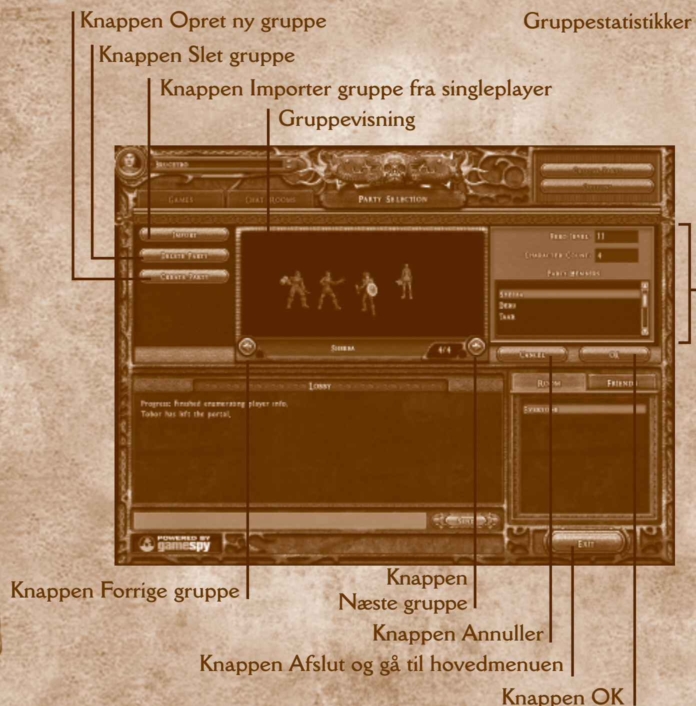
Når du har konfigureret et spil eller tilmeldt dig et, skal du placere dig i **Staging Area** (Spilleropstilling), hvorfra spillet starter, så snart alle spillere er klar. Inden spillet starter, kan du chatte med dine venner, som er logget på, og se gruppeoplysninger.

Hvis du er vært for et spil, kan du ændre kortindstillingerne for det spil, der er ved at starte. Venstreklik på knappen **Change Active Map** (Skift aktivt kort) for at vælge et nyt kort til at spille på. Hvis du vil indlæse et gemt spil, skal du vælge det på listen.

Så snart alle har venstreklikket på knappen **Start**, begynder spillet.

Skærmbilledet Party Selection (Gruppevalg)

I dette skærmbillede vælger du den gruppe, du vil bruge i multiplayerspil. Du kan oprette grupper eller importere en gruppe fra et singleplayerspil. Brug pilene **Next Party** (Næste gruppe) og **Previous Party** (Forrige gruppe) for at rulle gennem dine grupper og se deres statistikker. Venstreklik på **OK** for at vælge den gruppe, du vil bruge i multiplayerspil. Dit gruppenavn vises øverst til venstre på skærmen.

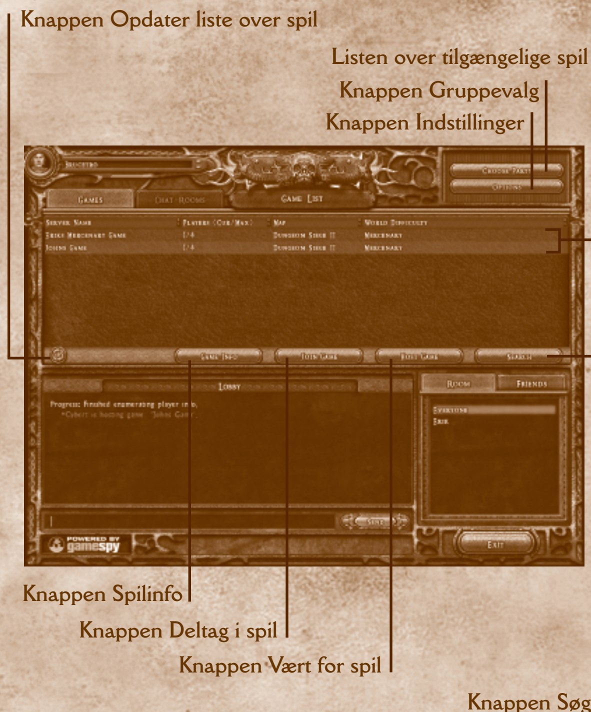


Spilliste

Skærmbilledet **Spilliste** viser, hvilke spil du har mulighed for at deltage i på det pågældende tidspunkt. Brug knappen **Search** (Søg) for at filtrere spillisten, så den kun viser de spil, du er interesseret i. Venstreklik på knappen **Game Info** (Spilinfo) for at se de avancerede spilindstillinger. Når du har valgt et spil på listen, skal du venstreklikke på det og derefter venstreklikke på knappen **Deltag i spil**.

Hvis du vil oprette et spil, som andre spillere kan deltage i, skal du venstreklikke på knappen **Vært for spil**.

Du kan også chatte med andre spiller, mens du søger efter et spil.



Spilleropstilling

Skærmbilledet **Spilleropstilling** er mødested, hvor spillere, der vil deltage i et spil, kan konfigurere spillet og deres gruppe, inden spillet går i gang. Venstreklik på knappen **View** (Vis) i gruppelisten for at få vist statistikkerne for en gruppe og på knappen i kolonnen **Size** (Størrelse) for at vælge de figurer, du vil bruge i spillet.

Værten for spillet kan venstreklikke på knappen **Game Settings** (Indstillinger for spillet) for at fastsætte reglerne for spillet og derefter på knappen **Map Settings** (Kortindstillinger) for at vælge et kort og en spiltype. Når værten er tilfreds med indstillingerne for spillet, skal vedkommende venstreklikke på knappen **Start** for at starte spillet. Når spillet er i gang, kan andre spillere i Spilleropstilling venstreklikke på knappen **Deltag i spil** for at spille.



Kortindstillinger

I skærmbilledet **Kortindstillinger** kan værten ændre kortindstillingerne for det aktuelle spil. Venstreklik på knappen **Skift aktivt kort** for at vælge et nyt kort til at spille på.

Hvis du vil vælge en session eller starte en ny, skal du bruge **Session List** (Sessionsliste).

Hvis du vil indstille sværhedsgraden **(Mercenary** (Lejesoldat), **Veteran** eller **Elite**), skal du bruge rullelisten **Select Difficulty** (Vælg sværhedsgrad).



Spiloversigt

I skærmbilledet **Game Summary** (Spiloversigt) kan spillere se deres færdigheder og diskutere spillet, når de har forladt verdenen. Venstreklik på knappen **Details** (Detaljer) for at for at se en detaljeret oversigt over den enkelte spillers statistikker. Venstreklik på knappen **Main Menu** (Hovedmenu) for at vende tilbage til **Main Menu** (Hovedmenu) for *Dungeon Siege II*.



Beretningen om azuniternes forfader

Du vil muligvis gerne vide noget om denne verdens mysterier: Hvem kan du stole på, og hvem skal du bekæmpe. Her får du en forsmag på historien. Resten må du selv opleve.

Før vores tid, før nogen kendt forfaders tid, regerede Zaramoth Ødelæggeren over Jorden. Han hentede sine guddommelige kræfter fra Sjælenes Flod, den undergrundsflod, som løb fra den ene pol til den anden gennem jordens indre. Det var ad denne flod, sjælene rejste efter døden, og her omdannede deres åndelige energi floden til en kilde af magisk kraft.

Zaramoth og hans onde troldmænd regerede over planeten med stor strenghed – de havde den i et jerngreb. Der var mange, som var ulykkelige under Zaramoths herredømme, men hans magt var uændret i århundreder, indtil den dag, hvor en enkelt stamme, anført af Azunai Beskytteren, selv begyndte at udforske jordens magiske kraft.

Det var Zaramoth naturligvis ikke glad for. Det uundgåelige resultat af denne konflikt viste sig hurtigt – krigen mellem Zaramoth og Azunai.

Deres styrker stødte sammen på Tårernes Slette, og hvor kampen var hedest, mødtes Zaramoth og Azunai. Mens deres mænd rasede omkring dem, løftede Zaramoth sit sværd og svang det ned med et mægtigt brøl mod Azunais skjold.

Derefter ændrede alt sig.

Båden sværdet og skjoldet havde deres egne skæbner – og i det øjeblik de ramte hinanden, begyndte deres tid.

Jorden åbnede sig.

Med et rædselsfuldt skrig rev sjælene sig ud af brystet på soldaterne og styrtede ned i revnen, mens deres livløse kroppe lå spredt på slagmarken. I et skrækindjagende øjeblik blev Zaramoths og Azunais hære fuldstændigt tilintetgjort.

Strømmen af døende sjæle fyldte Sjælenes Flod til randen. Vandet løb ud over bredderne og ned i de revnede magiske linjer og forstyrrede planetens balance.

Og oven over slagmarken flyttede stjernerne sig.

Den anden tidsalder var begyndt.

Efter tusindvis af år rejste en ny verden sig af asken. Magi, som en gang bevægede sig ad en enkelt, kontrolleret kanal, løb nu i planløse linjer på tværs af planeten, så de magiske kræfter blev tilgængelige for enhver, der var modig (eller tåbelig) nok til at bruge dem. Zaramoths og Azunais kongedømmer var blot en del af en fjern fortid. Verden var blevet et langt mere kaotisk, stammestyret og vildt sted. Menneskene kæmpede, elskede og levede i deres stammer, og de gamle sæder og skikke var næsten glemt.

En dag blev en prins fra en af disse stammer alvorligt syg. Efter flere dages febervildelse, fortalte Valdis, søn af Utor, om nogle mærkværdige syner, som tvang ham til at rejse op i bjergene. Efter dette kald tilbragte han tre lange uger i ensomhed, og da han vendte tilbage, medbragte han en værdifuld genstand, som alle troede var væk for evigt – Zaramoths mægtige sværd.

Hvordan havde han fundet det? Det vil jeg ikke afsløre.

Rygterne begyndte – var Zaramoth vendt tilbage forklædt som Valdis? Ville den store kamp mellem Zaramoth og Azunai vende tilbage i denne tidsalder?

Holdet bag spillet

Gas Powered Games

Kreativ direktør
Chris Taylor

Ansvarshavende producer
Bartosz Kijanka

Kunstnerisk leder
Steven Thompson

Producer
Steven Wartofsky

Teknisk ansvarlig
James Loe

Grafisk ansvarlig
Kevin Pun

Designansvarlig
Kevin Lambert

Banedesign, ansvarlig
Sarah Boulian

Programmering
Chad Queen
Elijah Emerson
Marcin Wieczorek
Mike Biddlecombe

Specialeffekter og indholdsprogrammering
Andres Mendez, *ansvarlig*
Chris Gorski
Gordon Duclos
Dave Tomandl

Grafikproduktionschef
Carlos Naranjo

Konceptgrafikere
Joe Kresoja
Scott Kikuta
Leigh Kellogg
rk post

Grafikere, omgivelser
Morien Thomas, *ansvarlig*
Darren Lamb
Nick Heitzman
John Baron
Ian Walker
Kevin Dalziel
Dave Dunniway

Figurgrafikere
John Gronquist
Scott Kikuta
Joe Kresoja
Leigh Kellogg

Figuranimation
Jason Robertson, *ansvarlig*
Gene Blakefield

Videoklip
Chad Verrall
Ethan Walker
Jason Robertson
Scott Kikuta
James Haywood
Brian Fricks
Matt Kittleson

Brugergrænseflade
John Gronquist
Mark Forrer

Designere
Daniel Achterman
Erik Johnson

Yderligere design
John Cutter
Kelly Kristek
Jacob McMahon
Evan Pongress

Banedesignere
Dave Tomandl
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Brian Fricks
Matt Mahon
Grant Roberts
Morien Thomas

Forfattere, handling og tekst
Sarah Boulian
Susan O'Connor
Kevin Lambert
Pete Gardner
Neal Hallford

Online
Jeremy Snook, *producer*
Martin Petersen
Billy Milligan

Produktion
Bert Bingham
Jeremy Snook
Marcie Finnila
Matthew Gillikin
Jason Moerbe

Test
Paul Dahlke, *ansvarlig*
Ryan Gibson
Matt Kittleson
Jerry Pritchard
Jessica St. Croix

Komposition af originalmusik
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Lyddesign
Frank Bry

Forretning/IT/Administration
Kent McNall
Jacob McMahon
Jason Willig
Michelle Hippe
Marshall Macy II
Colleen Parker
Greg Stackhouse

Særlig tak til
Jack Wall
Cody Northrop
David Finnila
Jason Powell
Doug Rogers
Jason Mitchell
Matthias Wloka
Ian McNaughton
Mark Thomas
Rex Sikora
Dan Strandberg
Steven Parrott
Lance Sun
Pigment Creative

Microsoft

Programchef
Wes Yanagi, *ansvarlig programchef*
Deanna Hearns, *ansvarlig programchef*

Produktplanlægning
James Spahn, *ansvarlig produktchef*

Marketing
Craig Evans, *produktchef*
Steve Beinner, *produktchef*

Ledelse
Shane Kim, *direktør, Microsoft Game Studios*
Phil Spencer, *direktør, First-Party Publishing*
Bonnie Ross, *direktør, Studio Zr*
Tim Znamenacek, *programchef for gruppen*
Jon Grande, *ansvarlig forretningsleder*
Thomas Zuccotti, *designchef*
Ryan Wilkerson, *kunstnerisk leder*

Yderligere design
Bob Settles, *designansvarlig*
Hardy LeBel, *designansvarlig*

Yderligere programmering
Michael Moore, *udviklingsansvarlig*
Aaron Nicholls, *udviklingsansvarlig*
Brian Stone, *udviklingsansvarlig*

Test
Kyle Shannon, *testchef*
Daland "Dalhawk" Davis, *testansvarlig for projektet*
Eric Helbig, *testansvarlig*
Chris Liu, *testansvarlig*
Mike Jones, *testansvarlig*

Craig Marshall, *testansvarlig*
Jeff Nelson, *testansvarlig*
Randy Estrella, *softwaretester*
Greg Hjertager, *softwaretester*
Abby Lin, *softwaretester*
Steve Robinson, *softwaretester*
Phillip Balsley, *tester* ●
Wally Berger, *tester* ●
Larry Bridges, *tester* ●
Ben Brodsky-Porges, *tester* ●
Bruce Carr, *tester* ●
Josh Colas, *tester* ●
Sean Colbert, *tester* ●
James Costello, *tester* ●
Joseph Dunavant, *tester* ●
Jay Embry, *tester* ●
Sharon Evans, *tester* ●
Jeremiah Foco, *tester* ●
Suzanne Ford, *tester* ●
Scott Jensen, *tester* ●
Chong Kim, *tester* ●
Brian Kirkness, *tester* ●
Jason Larsen, *tester* ●
Mark Medlock, *tester* ●
Stephen Musch, *tester* ○
Clinton Peterson, *tester* ●
Mike Puzio, *tester* ●
Glory Robinson, *tester* ●
Scott Sedlickas, *tester* ●
Merric Shank, *tester* ●
Michael Swogger, *tester* ●
Michael Tom, *tester* ●
Mark Uyeda, *tester* ●
Stephanie Wood, *tester* ●
Dustin Worrell, *tester* ●

Testteam for Windows-kompatibilitet
Patrick Ascolese, *testansvarlig*
Blake Dodson, *softwaretester* ●
Chad Herrewig, *softwaretester* ●
Tim Kerns, *softwaretester* ●
Titus Lowell, *softwaretester* ●
Xi Wu, *softwaretester* ●

Grundlæggende spilelementer
David C. Holmes, *leder*
Matt Whiting, *gruppechef*

Laboratoriehold
TJ Duez, *testansvarlig*
Mehdi Slaoui Andaloussi, *softwaretester*

Brugererfaring
Dana Fos, *chef, brugererfaring*
Caitlin Sullivan, *chef, brugererfaring*
John Sutherland, *ansvarlig og forfatter, brugererfaring*
Michelle Lomba, *forfatter*
Brent Metcalfe, *editor*
Laura Hamilton, *ansvarlig editor*

Design, trykt materiale
JoAnne Williams, *chef*
Chris Lassen, *designer*

Tryk og emballage
Liz Corcoran, *produktionschef*
Karen Flory, *programchef, trykt materiale*
Ernst Janson, *specialist, produktion af trykt materiale*

Brugerundersøgelse
Ramon Romero, *ansvarlig*
Kevin Goebel, *tekniker*
Tom Lorusso, *tekniker*

Globalisering
Yasmine Nelson, *chef*
Lief Thompson, *programchef*
Kazuyuki Shibuya, *softwareudvikler*

Kundesupport
Greg Frankovic, *programchef*

Juridisk
Peter Becker, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Jama Cantrell, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Hubert Cheng, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Tracy Doering, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Mary Heuett, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
TiAnna Jones, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Jana Smith, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Sue Stickney, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*
Judy Weston, *juridiske og virksomhedsmæssige forhold*

Geopolitisk strategi
Tom Edwards, *geopolitisk seniorstrateg*

Administrativ assistance
Samantha Dougherty-Sindell, *administration*
Lorrie Marquez, *administration*
Stacie Scattergood, *administration*

Microsoft Irland
Jonathon Young, *programchef for gruppen*
Declan MacHugh, *seniorprogramchef*
Jason Shirley, *lydansvarlig*
Jean-Philippe Chassagne, *softwareudvikler*
Michael Ivory, *softwareudvikler*
John O'Sullivan, *testansvarlig*
Alan Davis, *softwaretester*
Niamh Marsh (Butler), *chef, brugerundervisning*

Microsoft Japan
Kazuyuki Kumai, *seniorleder*
Kaoru Ito, *projektchef, lokalisering*
Yutaka Hasegawa, *ansvarlig softwareudvikler*
Sachiko Nagasawa, *softwaretester*
Yuji Yoneshige, *softwaretester*
Masaki Kokubun (ManPower), *tester*
Fujiko Okabe (ManPower), *tester*
Makoto Takahashi (Ank Co., Ltd.), *softwareudvikler*
Miyuki Nouguchi (Japan Convention Service), *korrekturlæser, brugererfaring*
Mariko Kikuchi (Pasona Tech), *tester*

Microsoft Korea
Ji Young Kim, *gruppechef*
Kyoung Ho Han, *programchef*
Min Woo Lee, *softwaretester*
Sang Min Park (Wise SerTech), *tester*
Sang Wook Park (Wise SerTech), *programchef, lokalisering*

Microsoft Taiwan
Lana Peng, *ansvarlig programchef*
Wen-Chin Deng, *softwaretester*
Aha Chiu (104), *tester*
Daniel Huang (104), *tester*
Jeff Wang (104), *projektchef, lokalisering*

● **Volt**
○ **Excell Data Corporation**

Du kan se en samlet liste over teammedlemmerne i spillet!

Muligheder for teknisk support

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 6 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Hvis du vil se alle vores supporttilbud, kan du besøge **http://support.microsoft.com**. Du kan også besøge den canadiske side på **http://microsoft.ca/support**.

På disse websteder kan du:

- Se den generelle supportpolitik for dit produkt.
- Finde artikler i Microsoft Knowledge Base om bestemte emner.
- Sende dine problemer og samarbejde med en Microsoft Support Professional via internettet.

Resten af verden: Supportmulighederne uden for USA og Canada kan variere. Hvis du ønsker kontaktoplysninger for bestemte regioner, kan du besøge **http://support.microsoft.com/international.aspx**. Hvis der ikke findes noget Microsoft-kontor i det land eller område, hvor du bor, kan du kontakte den virksomhed, hvor du købte Microsoft-produktet.

Betingelser: Microsofts support er underlagt de aktuelle priser, vilkår og betingelser, og de kan ændres uden varsel.